



**University of
Zurich**^{UZH}

**Zurich Open Repository and
Archive**

University of Zurich
University Library
Strickhofstrasse 39
CH-8057 Zurich
www.zora.uzh.ch

Year: 2018

„We want to make movies that matter.” Kinder, Krisen und Entwicklungsreisen in den Filmen des Stop-Motion-Studios Laika

Werner, Tamara

Abstract: Unter der von Travis Knight – Animator, Regisseur und CEO des in Portland ansässigen Stop-Motion-Filmstudios Laika – formulierten Maxime „We want to make movies that matter“ fertigte Laika bis Sommer 2018 vier hauseigene Filme: Coraline(2009), ParaNorman (2012), The Boxtrolls (2014) und Kubo and the Two Strings(2016). Obwohl die Filme unterschiedliche Welten und Narrative präsentieren, werden sie durch ihre Protagonist/innen geeint: Bei diesen handelt es sich um elf- bis zwölfjährige Kinder, die sich beim Einsetzen der jeweiligen Handlung in angespannten sozialen Situationen befinden. Die Heranwachsenden erfahren einen Einschnitt in ihren Alltag, der als Auftakt der nachfolgenden (Entwicklungs-)Reise fungiert. Im Rückgriff auf das Konzept der Übergangsriten nach Arnold van Gennep und dessen Weiterentwicklung durch Victor Turner wird aufgezeigt, wie diese Entwicklungsreisen als Übergangsrituale gelesen werden können und wie diese Lesart die Deutung der Narrative erweitern kann. So lässt sich erkennen, dass die kindlichen Protagonist/innen teils mit individuellen, teils mit kollektiven Dramen zu kämpfen haben. Bei Ersteren steht das Kind und seine Entwicklung, die einen krisenüberwindenden Statuswechsel anstrebt, im Zentrum. Bei Krisen, die aus kollektiven Missständen erwachsen, reicht es jedoch nicht aus, nur das Kind einem Entwicklungsprozess auszusetzen. Vielmehr muss das soziale Kollektiv in die Liminalität eintauchen, um im Schwellenzustand seine Werte, sein Weltbild zu überdenken und zu justieren. Gerade die Fokussierung auf die Überwindung der Herausforderungen belegt dann, dass Offenheit, kritisches Denken und Kommunikation als wertvolle – jedoch begrenzte – Instrumente zur Problembewältigung inszeniert werden. So zeigt sich, dass die Filme trotz vergleichbarer Strukturen doch unterschiedliche Bedeutungsangebote machen und zum Nachdenken anregen können. Zusätzlich aufgeladen wird dieses Bedeutungsgewebe durch die selbstreferentielle Aufladung der Filme, in der die Stop-Motion-Technik und damit der Produktionsprozess romantisiert wird, was nicht zuletzt der Imagepflege von Laika zuträglich ist.

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

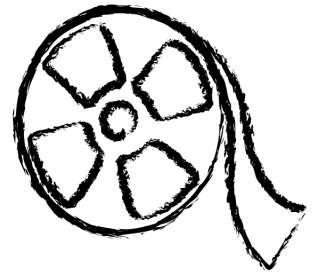
ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-160084>

Journal Article

Published Version

Originally published at:

Werner, Tamara (2018). „We want to make movies that matter.” Kinder, Krisen und Entwicklungsreisen in den Filmen des Stop-Motion-Studios Laika. Kids+media, 8(1):34-52.



„We Want to Make Movies That Matter.“ Kinder, Krisen und Entwicklungsreisen in den Filmen des Stop-Motion-Studios Laika

Von Tamara Werner

„We want to make movies that matter [...], that are bold, instinctive, enduring, that are not little pop culture confections, that have something interesting to say, that are meaningful and thought-provoking. And hopefully explore different genres, different worlds and different aspects of what it means to be human.“¹

Animationsfilme für Klein und Gross sind populär und lukrativ. Neben warmherzigen Geschichten, mitreissender Musik und einer gehörigen Prise Komik locken die Filme durch die präsentierte visuelle Opulenz. Animationsfilme spiegeln den technischen *state of the art* und vermögen es, detailverliebte und fantasievolle fantastische Welten, Figuren und Ereignisse zu inszenieren, die zum Staunen einladen. Wenn dann etwa Troll-Dame Poppy fröhlich tanzend durch den Musik-Animationsfilm TROLLS (2016) führt, oder das Publikum mit der Polizei-Häsin Judy Hopps die gigantische Metropole von ZOOTOPIA (2016) erkundet, eröffnen sich besondere Schauwerte. Auch bei den Werken des in Portland ansässigen Stop-Motion-Studios Laika handelt es sich um fantastische Filme. Von bunten, pulsierenden, animierten Blockbustern, die sich um Prinzessinnen, Tierexpeditionen oder verliebte Oger drehen, möchte sich Travis Knight, Präsident und CEO von Laika, aber dezidiert distanzieren: „Those are not the things we are interested in doing. We are interested in telling stories that have meaning and that can actually affect people’s lives in a positive way.“² Knight weckt hohe Erwartungen an Laikas Familienfilme, die mehr als ‚blosse‘ Unterhaltung sein und die Lebens- und Gefühlswelten der Rezipient/innen tangieren sollen. Wahrlich bergen die Stop-Motion-Filme von Laika in mehrfacher Hinsicht faszinierendes Potenzial: Von den Narrativen über die Paratexte, das Image des Studios, die Stop-Motion-Technik bis hin zu Fragen von Unheimlichkeit und Materialität.

Im Folgenden wird zuerst auf das noch junge Filmstudio Laika und dessen bis 2016 erschienene Werke eingestimmt. Dazu wird auf die Geschichte und Verortung des Stop-Motion-Studios eingegangen. Danach werden die Filme einer systematischen Analyse unterzogen, innerhalb derer das Bedeutungsspektrum der Narrative aufgezeigt wird. Dabei soll auch gefragt werden, wie sich Knights Maxime, Filme zu produzieren, „that have something interesting to say, that are meaningful and thought-provoking“, im Werk widerspiegelt. Abschliessend wird auf das selbstreferenzielle Potenzial der Filme mit Bezug zum Laika-Image eingegangen.

¹ Travis Knight im Interview mit Collider 2016, 03:10–03:33.

² DP/30 2012, 12:12–12:23.

Travis Knight und Laika – „A community of artists“

Travis Knight ist der Sohn von Phil Knight, dem Gründer und langjährigen Präsidenten des Sportschuh-Imperiums Nike. Travis Knight interessierte sich weniger für Schuhe, berichtet dagegen in Interviews, von Kindheit an von Fantasyliteratur, Comics und Filmen begeistert gewesen zu sein. Besonders die von Ray Harryhausen mittels Stop-Motion animierten Monster faszinierten ihn und weckten seine Stop-Motion-Passion. Travis Knight erklärt: „I’ve always loved animation, since I was a kid. Like most kids, they love animation. I guess what made me different was that I actually wanted to learn to do it and try to make it happen.“³ So begann Knight in jungen Jahren spielerisch mit eigenen Stop-Motion-Animationen zu experimentieren, zog dieses Hobby aber nicht als Berufsperspektive in Betracht; er resümiert: „Who would think you could actually make a living doing this?“⁴

Nach einem Abstecher in die Musikindustrie und einem Studium an der Portland University vermittelte ihm sein Vater 1998 eine Praktikantenstelle in den Vinton Studios, wo Phil Knight als Investor involviert war. Inhaber des Studios war Will Vinton, der sich in der Claymation, der Stop-Motion-Animation mithilfe von Knetfiguren, etabliert hatte. Travis Knight bewies Talent und sammelte in Stop-Motion und Computeranimation Erfahrungen. Als das Studio in eine finanzielle Breddouille geriet, beschloss Phil Knight, das Studio zu erwerben, was diverse Umstrukturierungen – unter anderem Vintons Entlassung und 2005 das Rebranding zu Laika – zur Folge hatte. Zum neuen Konzept gehörte, dass das Studio künftig neben Auftragsarbeiten und Werbespots auch Stop-Motion-Spielfilme produzieren sollte. Travis Knight wurde dabei neben der Tätigkeit als Animator immer mehr in die geschäftliche Sphäre eingeführt und stieg 2009 zum Präsidenten und CEO von Laika auf. Neben der geschäftlichen Verantwortung blieb er weiterhin als Animator tätig und gab 2016 sein Regie-Debüt.⁵

Zentraler Bestandteil des Laika-Images, wie es im Webauftreten des Unternehmens und im Besonderen durch Travis Knight in Interviews gepflegt wird, ist die Differenzierung von Branchenriesen wie Walt Disney Animation oder DreamWorks Animation. Im Kontrast zu diesen soll Laika als kleines, unabhängiges Studio fern des Mainstreams wahrgenommen werden. Im Weiteren stellen die Mitarbeitenden für Knight keine reinen Filmemacher/innen dar, sondern sind als „a community of storytellers, artists, inventors, technicians, and craftspeople from around the world“⁶ zu verstehen. Diese „community of artists“⁷ verfolgt laut Knight das Ziel, grossartige Geschichten zu erzählen. Gerade die Nischenposition des Studios wird dabei als Vorteil gewertet, denn die tieferen Budgets ermöglichen es, trotz geringerer Einspielergebnisse profitabel zu sein und so auch in der Wahl der Narrative und deren Darstellung freier agieren zu können. Knight erläutert: „We can actually tell more challenging stories. We don’t have to be calculatingly populist to appeal to absolutely everybody in order for us to be profitable.“⁸ Diese ‚Unabhängigkeit‘ wird dadurch unterstrichen, dass auf Prescreenings verzichtet wird,⁹ denn die Filme sollen die ungefilterte Vision der Filmemacher/innen darstellen und dabei „thematically challenging, aesthetically beautiful, emotionally resonant, and a

³ Ebd., 01:54–02:05.

⁴ Ebd., 04:20–04:40.

⁵ Vgl. Cavanaugh 2016, DP/30 2012, Laika c 2017, Slater 2007.

⁶ Laika a 2017.

⁷ DP/30 2012, 06:23–06:32.

⁸ Ebd., 14:30–14:55.

⁹ Collider 2016, 04:10–04:30.

wee bit subversive“¹⁰ sein. Dabei wird ein Spagat zwischen Unterhaltung und Herausforderung angestrebt, denn die Familienfilme sollen ‚Kanten‘ aufweisen und eine Bandbreite an Emotionen erkunden. Dies illustriert Knight durch Bezüge zu frühen Disney-Filmen, die dunkle, traurige und brutale Momente zeigten, „because they knew that was the only way to make those light moments more euphoric and actually sing“¹¹.

Unter dieser Prämisse veröffentlichte Laika von 2009 bis 2016 vier Spielfilme. Die Arbeit am ersten Film, CORALINE, einer Adaption von Neil Gaimans gleichnamigem Buch, startete 2005. Laika holte sich als kreativen Kopf, Drehbuchautor und Regisseur Henry Selick ins Haus, der im Stop-Motion-Bereich bereits eine Bekanntheit war. Als CORALINE 2009 (FSK 6) in die Kinos kam, bescherte der Film Laika einen Überraschungshit und schrieb zudem als erster Stop-Motion-Film in 3D Geschichte.¹² Während der Dreharbeiten an CORALINE begeisterte Chris Butler Travis Knight mit der Idee, einen Zombiefilm für Kinder in Stop-Motion zu produzieren.¹³ So folgte 2012 PARANORMAN (Regie: Sam Fell, Chris Butler, FSK 12). Die Produktionszeiten verkürzten sich weiter und 2014 wurde der dritte Film, THE BOXTROLLS (Regie: Graham Annable, Anthony Stacchi, FSK 6), veröffentlicht. Wie bei CORALINE handelte es sich um die Adaption eines kinderliterarischen Werkes – Alan Snows HERE BE MONSTERS! Die vierte hauseigene Spielfilm-Produktion markierte schliesslich das Regie-Debüt von Travis Knight: KUBO AND THE TWO STRINGS (2016, FSK 6).

Diese vier Werke unterscheiden sich stark in den inszenierten Welten und Szenarien: von der von Zombies heimgesuchten Gegenwart bis zum mythisch-magisch aufgeladenen, antiken Japan. In CORALINE und PARANORMAN setzt die Handlung in einer Inszenierung der gegenwärtigen Realität ein, in die fantastische Elemente auf verschiedene Weisen eindringen. Bei THE BOXTROLLS und KUBO AND THE TWO STRINGS wird auf eine Repräsentation der Realität verzichtet und das Geschehen in fantastische Kontexte der Vergangenheit verlegt. Trotz Unterschieden im World-Building und dem Einsatz von fantastischen Mitteln werden die Filme auf den ersten Blick durch die Protagonist/innen, die sich an der Schwelle zur Adoleszenz befinden, geeint. Im Zuge eines zweiten, tieferen Blicks wird eine verbindende Struktur der Narrative erkennbar, deren Stadien als Etappen im Stile des Modells der Übergangsriten gelesen werden können. Theoretische Bezüge zu Phasen der Übergangsrituale dienen daher im Folgenden als Denkwerkzeug, um die unterschiedlichen Filmhandlungen zu systematisieren, Verbindungen und Unterschiede aufzuzeigen. Dabei wird der analytische Scheinwerfer vor allem auf die Stationen der Entwicklungsreisen der Protagonist/innen gerichtet, um den Bedeutungsrahmen der Werke zu illuminieren.¹⁴

Kinder in Krisen – „Little boxes, all the same“

Das Modell der Übergangsriten basiert auf den Überlegungen des Ethnologen Arnold van Gennep, der ein System zur Klassifizierung von Sequenzen innerhalb von Ritualen erarbeitete. Unter Ritualen verstand er symbolische Handlungen, die auf einer kollektiven Sinnbasis beruhen und dazu dienen, gesellschaftliche Status- oder Zustandsveränderungen „[...] von einer kosmischen bzw. so-

¹⁰ Laika b 2017.

¹¹ DP/30 2012, 10:55–11:22.

¹² Vgl. Jockenhövel 2014 und Zone 2012.

¹³ DP/30 2012, 07:55–08:25.

¹⁴ In Anbetracht der Fokussierung auf die Protagonist/innen wird im Folgenden auf eine genaue Betrachtung der Nebenfiguren verzichtet, obwohl diese (auch mit Blick auf die Adaptionen) das Bedeutungsspektrum bereichern würden.

zialen Welt in eine andere“¹⁵ zu begleiten, „damit die Gesellschaft als Ganzes weder in Konflikt gerät noch Schaden nimmt“¹⁶. In Übergangsriten machte er drei Phasen aus: Ablösungs-, Zwischen- und Integrationsphase. Die Zwischenphase sei gekennzeichnet durch Schwellen- und Umwandlungsriten, wobei sich erstere auf einen Raumwechsel und letztere auf einen Zustands- bzw. Statuswechsel beziehen.¹⁷ Gerade diese mittlere Phase erwies sich für den Ethnologen und Kulturanthropologen Victor Turner als anschlussfähig. Die Schwellenphase verstand er als ‚Liminalität‘, als Raum der Anti-Struktur, der von Möglichkeiten und Risiken erfüllt sei und so grosses Potenzial zur Generierung von Bedeutung und gesellschaftlichem Wandel, aber auch zum Verstehen gesellschaftlicher Prozesse berge.¹⁸ Turner wies explizit drauf hin, dass seine ethnologischen Konzepte auch zur Erhellung von Prozessen innerhalb moderner Industriegesellschaften und deren Unterhaltungskulturen anwendbar seien.¹⁹ Diese Überlegungen erweisen sich als sinnvolles Gerüst und Instrument, um die unterschiedlichen und komplexen Narrative von CORALINE, PARANORMAN, THE BOXTROLLS und KUBO AND THE TWO STRINGS zu entwirren, zu systematisieren und zu deuten, bildet doch gerade der Fokus auf elf- bis zwölfjährige Protagonist/innen und ihre jeweiligen Entwicklungsreisen deren verbindendes Element.

Am Anfang der Übergangsrituale und der filmischen Narrative steht das Aufflackern eines ‚sozialen Dramas‘, dessen Anfang vom „öffentlichen Bruch einer sozialen Norm, der Verletzung einer moralischen Regel, dem Verstoss gegen ein Gesetz, einen Brauch oder eine Etikette“²⁰ markiert wird. Coraline Jones’ soziales Drama erwächst beim Umzug in ein abseits gelegenes Mehrparteienhaus. Die Nachbarn wie auch das einzige Kind in der unmittelbaren Umgebung sind seltsam, die Eltern haben beruflich alle Hände voll zu tun und keine Zeit für ihre Tochter. Nicht nur das Umfeld und die Familie sind im Wandel, auch Coraline selbst. Sie pendelt zwischen Kind und Teenager: Einerseits will sie in kindlicher Manier im Zentrum des elterlichen Interesses stehen, andererseits auf keinen Fall als Kind wahrgenommen werden. Dies zeigt sich gerade darin, dass nicht jede Form der Aufmerksamkeit willkommen ist. Auf die Spässe des Vaters reagiert Coraline beispielsweise mit Ablehnung: „Dad! I’m not five anymore!“²¹ Coralines krisenhafte Ausgangslage speist sich so aus verschiedenen Wandlungsprozessen und der damit verbundenen Absenz einer stabilen Basis.

Einsamkeit und Frustration sind Norman Babcock in PARANORMAN ebenso wohlbekannt. Anders als Coraline verfügt Norman über eine übernatürliche Fähigkeit: Er kann Geister sehen und mit ihnen kommunizieren (Abb. 1). Im Gegensatz zu Normans Umfeld sind die zahlreichen, die Stadt Blithe Hollow besiedelnden Geister für Zuschauer/innen sichtbar; Familie, Mitschüler/innen und übrige Bewohner/innen der Kleinstadt halten Norman jedoch für einen nach Aufmerksamkeit gierenden Spinner, dem mit Hänseleien, Vorwürfen und Ablehnung begegnet wird. Frustriert versucht er, sein Leid mit den Eltern zu teilen: „I wish everyone could see what I see. I didn’t ask to be born this way“, worauf sein Vater leise ergänzt: „Funny, neither did we.“²² Normans Gabe stellt folglich eine Abweichung von der Norm dar, die zu einem sozialen Drama führt.²³

¹⁵ Van Gennep 1986, S. 21.

¹⁶ Ebd. S. 15.

¹⁷ Ebd., S. 21.

¹⁸ Vgl. Turner 2005 und 2009.

¹⁹ Turner 2009, S. 88. Siehe auch Dangel 2013.

²⁰ Turner 2009, S. 110.

²¹ CORALINE 2009, 0:41:00–0:41:08.

²² PARANORMAN 2012, 0:21:08–0:21:20.

²³ Befördert wird das Drama dadurch, dass Normans Gabe mit dem Tod zu tun hat und in dieser Form Unsicherheit, Unheimlichkeit und Angst befördert (vgl. Freud 1947).



Abb. 1: Normans Gabe erlaubt es ihm, mit Geistern – wie dem seiner Grossmutter – zu kommunizieren, erschwert aber seinen Alltag.

Winnie Portley-Rind aus *THE BOXTROLLS* ist das dritte Kind im Bunde, das von elterlicher Seite abgelehnt oder ignoriert wird. Die Handlung ist in der viktorianisch angehauchten Stadt Cheesebridge angesiedelt, in der soziale Klassen existieren. Als Statussymbole der Oberschicht dienen weisse Hüte und der zelebrierte Käsegenuss. Die Bewohner/innen der Stadt leben in Angst vor den Boxtrolls – kleinen, grauen Trollen, die sich in namensstiftende Kartonboxen kleiden –, weshalb sie sich nachts in ihren Häusern verbarrikadieren, während Boxtroll-Jäger Archibald Snatcher an den Zapfenstreich erinnert und für vermeintliche Sicherheit sorgt: „Beware the bloodthirsty monsters! They’ll fry your eyes, gnaw on your knees, gobble your gizzards, beware!“²⁴ Das Unbekannte und potenziell Bedrohliche fasziniert Winnie, was väterlichen Tadel provoziert: „Winifred, proper girls should not be obsessing over grotesque monsters.“²⁵ Ihre Abenteuerlust soll Winnie hinter einem rosa Rüschenkleid und Zapfenlocken verbergen. Eigentliche Hauptfigur des dritten Laika-Filmes ist aber Eggs, ein unter den Boxtrolls aufgewachsener Menschenjunge. Nicht Beziehungen, sondern die herrschenden Normen, die die Unterdrückung und Bekämpfung der Boxtrolls legitimieren, unterfüttern sein Drama: Die friedfertigen, passiven Boxtrolls leben aus Furcht vor den Menschen im Untergrund von Cheesebridge. Bei ihren nächtlichen Streifzügen durch die Stadt, auf denen sie den Müll der Menschen nach brauchbarem Bau- und Bastelmaterial durchsuchen, werden sie von Snatcher und seinen Gehilfen gejagt, weshalb ihre Population stetig schrumpft.

Im vierten Film, *KUBO AND THE TWO STRINGS*, präsentiert Laika eine krisenhafte Familiensituation anderer Couleur. Die Handlung ist im mythisch-aufgeladenen antiken Japan verortet und präsentiert den einäugigen Jungen Kubo, der wie Norman über eine herausragende Gabe verfügt: Er ist ein Geschichtenerzähler *par excellence*, der seine Erzählungen mittels Origami-Figuren, die er durch musikalisch-magisches Shamisen-Spiel zum Leben erweckt, illustriert. Nicht diese Gabe, sondern seine Lebensumstände formieren sein soziales Drama: Kubo muss sich einerseits um die pflegebedürftige Mutter kümmern und andererseits mit seinem Schauspiel den Lebensunterhalt verdienen (Abb. 2). Weitere Ketten werden ihm durch eine bestehende Familienfehde angelegt: Kubos Mutter stammt aus einer Götterfamilie und verliess diese aus Liebe zu Kubos menschlichem Vater. Diese Entscheidung stellte für die übernatürliche Familie einen lästerlichen Frevel dar, der mit dem Tod von Kubos Vater und dem Stehlen von Kubos linkem Auge geahndet wurde. Die Fehde hält an, weshalb

²⁴ *THE BOXTROLLS* 2014, 0:02:35–0:02:52.

²⁵ *Ebd.*, 0:17:48–0:17:54.

Kubo und seine Mutter in steter Angst leben. Sie ermahnt ihn: „You must always stay hidden from the night sky, or they will find you and they'll take you away from me!“²⁶ Duldsam zwingt sich Kubo ins enge Korsett aus Verantwortung, Pflichten und Einschränkungen und verzichtet auf das Moratorium der Kindheit.



Abb. 2: Kubo kümmert sich liebevoll um seine zunehmend apathische Mutter und gewährleistet mit seinem Broterwerb das Auskommen der beiden.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass alle Kinder empathisch, neugierig und mutig sind, sich aber in einer angespannten Ausgangssituation befinden. Individuelle Charaktereigenschaften oder übernatürliche Gaben können das soziale Drama, wie in *Normans Fall*, verstärken. Individuelle Ausprägungen prallen auf gesellschaftliche Konventionen, was zum Konflikt führt und damit die einschränkende Wirkung dieser sozialen Kategorien offenlegt. Normen sorgen zwar für Ordnung, zwingen aber auch ein, denn, wie Turner sagt: „Die volle menschliche Fähigkeit ist aber aus diesen doch recht engen, muffigen Räumen ausgeschlossen“.²⁷ Die normierende, einzwängende Wirkung von sozialen Strukturen, dem Erwarteten und Erwünschten, ist überdeutlich und wird gerade in *THE BOXTROLLS* durch die charakteristischen Kartons der Boxtrolls sowie den Song *Little Boxes*, in einer leicht angepassten Version von Loch Lomond, verhandelt. Unter den „little boxes, all the same“ leiden nicht nur die Boxtrolls, sondern alle hier vorgestellten Kinder, wobei sich Erwartungen im Zusammenspiel von Kindheit, Eltern, Genderrollen und sozialen Klassen als kritisch erweisen, führen sie doch letztlich zu Entbehrung, Isolation, Frustration und Wut. Die Krisen brodeln, bis „aus scheinbarem Frieden offener Konflikt wird und unterschwellige Antagonismen zum Vorschein kommen“²⁸.

Zur Überwindung dieser sozialen Dramen, die sich während der Trennungsphase hochschaukeln, muss es zur Loslösung von der Ausgangssituation kommen. Der Übertritt wird in *CORALINE* durch eine kleine Tür in der Wand des Wohnzimmers möglich. Widerwillig öffnet Coralines Mutter diese Pforte, in der Hoffnung, dass dann Ruhe herrscht: „Will you stop pestering me, if I do this for you?“²⁹ Doch erst in der Nacht, dem magischen Dazwischen, öffnet sich das Portal für das frustrierte Mädchen (Abb. 3).

²⁶ KUBO AND THE TWO STRINGS 2016, 0:14:45–0:14:50.

²⁷ Turner 2009, S. 71. Hervorhebung hier und im Folgenden vom Original übernommen.

²⁸ Ebd., S. 110.

²⁹ CORALINE 2009, 0:13:05–0:13:17.



Abb. 3: Bei Nacht durchquert Coraline auf allen Vieren den magischen Tunnel in die Other World.

In den anderen Filmen ist ein Schubs von Nöten, ein Ereignis im lotmanschen Sinne³⁰, um die Trennung zu besiegen und zum Übertritt in die Schwellen- bzw. Umwandlungsphase zu animieren. Norman erhält vom verstorbenen Onkel die Mission, den Fluch einer Hexe abzuwenden, der seit 300 Jahren auf der Kleinstadt Blithe Hollow liegt. Schweren Herzens akzeptiert er diese Berufung. Bei Eggs läuft das Fass der angestauten Frustrationen über, als sein (Zieh-)Vater Fish beim nächtlichen Streifzug von den Boxtroll-Jägern entführt wird. Eggs entschliesst sich zu handeln, die Welt der Menschen zu betreten und Fish zu retten. Kubo versäumt es schliesslich, zum Obon-Fest vor Einbruch der Dunkelheit zu Hause zu sein, und dieser einmalige Fehltritt wird sofort bestraft. Kubo wird angegriffen und verliert im Kampf seine Mutter, die ihn mit letzter Kraft auf eine magische Reise schickt.

Durch Ereignisse, die meist mit Verlusten und Pflichten verbunden sind, werden die Kinder wacherüttelt, mit Missionen betraut und zur Mobilität angehalten. Nicht zufällig treten die Ereignisse nachts ein, ist die Nacht doch selbst ein fantastisch angehauchter Zwischenraum, „die Zeit der übernatürlichen Vorgänge und der zauberischen Wesen“³¹. Die Heranwachsenden verlassen die sozialen Netze, die ihre Dramen hervorbrachten und begeben sich in den liminalen Raum der Schwellenphase. Der Übergang stellt folglich keine freiwillige, eskapistische Flucht dar, sondern ist von Zwang geprägt, denn „alle diese Handlungen und Symbole sind *Pflicht*“³².

Herausfordernde Entwicklungsreisen – „With every mistake, we must surely be learning“

Das symbolische Dazwischen stellt die Loslösung von der Ausgangssituation dar, einen Entwicklungsraum, der die Protagonist/innen mit Möglichkeiten und Herausforderungen erwartet. Die Kinder, die meist als Störfaktoren wahrgenommen werden, können sich von dieser Situation lösen und aus der Distanz die sie ablehnenden kulturellen Systeme überdenken. Diese Möglichkeiten, die aus der Distanzierung entstehen, beschreibt Turner folgendermassen:

³⁰ Lotman 2012, S. 535.

³¹ Bönisch-Brednich 1999, Sp. 1110.

³² Turner 2009, S. 65.

„Fasst man das Schwellendasein als eine Zeit und einen Ort des Rückzugs von normalen sozialen Handlungsweisen auf, kann man es als eine Zeit möglicher Überprüfung der zentralen Werte und Axiome der Kultur, in der es vorkommt, sehen.“³³

Dies umfasst auch die Konfrontation mit unliebsamen Erwartungen oder Tatsachen, die gerade in fantastischen Stoffen durch die Projektionsfläche des Anderen greifbar gemacht werden können. Durch die eröffneten Möglichkeiten des Infragestellens, Austestens, Verwerfens oder Rekombinierens bietet die Schwellenphase Entwicklungspotenzial.

So verschieden die Dramen der Kinder inszeniert werden, so unterschiedlich werden auch die Übergänge und die liminalen Räume gestaltet. In *THE BOXTROLLS* begibt sich Eggs durch eine offene Passage von der Unterwelt in die helle, laute, pulsierende Stadt Cheesebridge bei Tag. Im Raum der Menschen begegnet er Winnie, die Abenteuer wittert und sich an seine Fersen heftet. Durch das Verlassen ihrer gewohnten Bahnen begibt auch sie sich in die Liminalität. Ähnlich ist der Wechsel bei Norman: Nach seinem Entschluss begibt er sich allein in die geheimnisvolle Nacht, fern der elterlichen Kontrolle. Fantastischer geht es bei *CORALINE* und *KUBO AND THE TWO STRINGS* in den Schwellenraum: Durch die kleine Tür gelangt Coraline in einen Tunnel, der wohl nicht zufällig an eine Speiseröhre erinnert (Abb. 3). Am Ende des Tunnels liegt die vermeintlich heimelige Other World, die eine scheinbar perfekte Variation ihrer Welt darstellt.³⁴ Auch Kubo erwacht in fremder Umgebung, die im Gegensatz zur Ausgangssituation durch intensive Farben, Licht und Weite besticht. Die Passagen und Raumwechsel unterscheiden sich somit klar, wobei die Wechsel oft bei Nacht stattfinden und die liminalen Räume meist durch intensive, warme Farben bestechen. Coraline und Kubo betreten einen individuellen Schwellenraum, der nur für sie zugänglich ist, wobei Coraline mehrmals zwischen den Welten wechseln wird. Im Kontrast dazu nutzen Eggs, Winnie und Norman kollektive, offene Übergänge.



Abb. 4: Coraline beginnt immer mehr hinter die Fassade der Other Mother zu blicken, was von deren schrittweiser Metamorphose ins Monströse begleitet wird.

Kaum ist der Übertritt vollzogen, warten schon Pflichten und Prüfungen, wobei Coraline erst hinter die Fassade der Other World blicken muss (Abb. 4). Nach der anfänglichen Euphorie über das

³³ Turner 2005, S. 160.

³⁴ Vgl. Werner 2017, S. 31–32.

Schlaraffenland und die mit Knopfaugen versehene, aber sonst perfekte Other Mother muss Coraline erkennen, dass der Schein trügt und sie selbst zur Mahlzeit werden soll. Als Coraline ablehnt, sich von der Other Mother Knopfaugen einnähen zu lassen und für immer bei ihr zu bleiben, zeigt diese ihr böses Gesicht und die Other World verliert jegliche Wärme. Coraline erfährt, dass sie nicht das erste Kind ist, das mit Versprechungen utopischer Wunscherfüllungen in die Falle gelockt wurde, woraufhin sie lernt, eigene Wünsche kritisch zu hinterfragen.³⁵ Als auch noch ihre Eltern entführt werden, muss sie vollends Verantwortung übernehmen, zur rettenden Abenteurerin werden und sich selbst den Rücken stärken: „Be strong, Coraline.“³⁶ Tapfer kämpft sie sich durch die Other World und besteht ihre Prüfungen mit Bravour.

Die anderen Jugendlichen werden nicht wie Coraline gelockt, sondern betreten die Liminalität, die „sowohl kreativer als auch zerstörerischer als die strukturelle Norm“³⁷ ist, bewusster und mit klaren Zielen vor Augen: Norman soll den Fluch der Hexe abwenden, Kubo Ausrüstungsteile zusammentragen, die ihn unbesiegbar machen sollen. Eggs will Fish befreien und Winnie möchte das Rätsel um Eggs und die Boxtrolls erkunden. Die Schwellenphase wartet dann aber mit komplexen Verstrickungen auf, in denen die Kinder mit ihren Familien, der Gesellschaft, diversen Monstern, der Vergangenheit und schliesslich sich selbst konfrontiert werden. Gerade die Auseinandersetzung mit dem Anderen und die Erkundung der Vergangenheit spielen in allen Narrativen eine zentrale Rolle und sind eng miteinander verzahnt.

So deckt Norman auf, wie es zum Fluch kam, und entlarvt dabei eine schändliche Tat, die mit der Zeit zum positivierten Identitätsstifter der Bewohner/innen von Blithe Hollow mutierte. Durch seine Gabe kann Norman geradezu miterleben, wie vor 300 Jahren ein kleines, unschuldiges, verängstigtes Mädchen von den Stadtältesten als böse Hexe verurteilt wurde. Verdammt wurde das Mädchen – das sich als seine Vorfahrin Agatha Prenderghast entlarvt – aufgrund ihrer Gabe, Geister sehen zu können. Erst die erlebte Verurteilung, Drohungen und Ablehnung liessen das kleine Mädchen zum rächenden Monstrum werden. Die Hexe zeigt Norman so die existenzielle Relevanz seines sozialen Dramas auf und lässt ihn erkennen, wie wichtig es ist, dass dem Umfeld die exkludierende Angst vor ihm genommen werden kann. Dies kann jedoch nur gelingen, wenn er offen für soziale Kontakte ist.³⁸



Abb. 5: Winnie klärt Eggs auf, dass er kein geborener Boxtroll ist, was seine Identität erschüttert.

³⁵ Für genaue Betrachtungen von CORALINE siehe Grimm 2012 und Werner 2017.

³⁶ CORALINE 2009, 01:11:06–01:11:08.

³⁷ Turner 2009, S. 73.

³⁸ Vgl. Werner 2013, S. 75–78.

Ähnliche Erkenntnisse fördern Eggs und Winnie zu Tage. Sie decken auf, dass Boxtroll-Jäger Snatcher die Furcht vor den Boxtrolls inszenierte, um die Entführung von Eggs' Vater zu kaschieren und den Grundstein für seinen sozialen Aufstieg – auf dem Rücken der Boxtrolls – zu legen. Die Begradigung der Vergangenheit führt bei Eggs zu einer kurzen Identitätskrise (Abb. 5), die er aber überwinden kann, indem er sein eigenes Handlungspotenzial entdeckt. Winnie wiederum muss ihr Weltbild korrigieren und lernen, vermeintliches Wissen kritisch zu hinterfragen, und dass es sich lohnt, das Andere kennenzulernen. Bei *PARANORMAN* und *THE BOXTROLLS* wird somit gezeigt, wie Feindbilder hergestellt und instrumentalisiert werden können, aber auch, wie sie sich verselbstständigen können, weshalb mit überliefertem Wissen und kategorialem Denken vorsichtig umzugehen ist. Gerade dadurch wird gemahnt, wie wichtig Offenheit, Flexibilität und die Befähigung zum kritischen Nachdenken sind.³⁹

Die Vergangenheit nimmt in Kubos Fall noch andere Bedeutungen an, denn neben dem Aufdecken der Familiengeschichte muss er vor allem – in kompensatorischer Manier – neue Erinnerungen generieren. Gleich beim Erwachen im Schwellenraum animiert ihn die mütterliche Affendame Monkey zum Aufbruch, denn die Quest ruft. Über den erfahrenen Verlust seiner Mutter kann er kaum nachdenken, denn Monkey und später Origami-Krieger Hanzo sowie Beetle, ein käferartiger Samurai, halten ihn auf Trab. Der Schwellenraum wird für Kubo zum Raum der Freiheit: Endlich darf er – trotz zu bestehender Prüfungen – Kind sein, sich fallen lassen und fröhlich sein, während Monkey als besorgte Mutter und Beetle als spassiger Vater agieren (Abb. 6).



Abb. 6: Mit Monkey und Beetle kann Kubo erstmals Verantwortung abgeben und innerhalb dieser familiären Einheit Kind sein.

Erst später wird Kubo erfahren, dass es sich bei ihnen tatsächlich um seine Eltern handelt, die ihn auf der Reise begleiteten. Mit ihnen erlebt Kubo Familiensituationen und Geborgenheit, was ihm zuvor verwehrt wurde. Damit schafft er neue Erinnerungen und füllt Leerstellen seiner Kindheit. Zu guter Letzt fördert er die Vergangenheit zu Tage, erfährt er doch, wie die Eltern sich kennenlernten und wie und wieso die Familienfehde entflammte. Diese Informationen und Erlebnisse benötigt Kubo, um seine Identität in Relation zur restlichen Familie auszuhandeln. Er muss so im liminalen Raum ein Fundament erbauen, von dem aus er sich entfalten und heranreifen kann.

Die Distinktion zwischen individuellen und kollektiven Schwellenphasen bestimmt das Bedeutungsspektrum der Filme mit: Die individuelle Passage impliziert, dass sich der Wandel vor allem auf die Kinder konzentriert, die erst nach nötigen Entwicklungen in ihre sozialen Kontexte rückge-

³⁹ Die Vermittlung dieser Werte stellen auch Lester 2016 sowie Werner 2013 fest.

führt werden. So fungiert Kubos Schwellenraum implizit als Kompensationsheterotopie⁴⁰, die es ihm ermöglicht, Verpasstes nachzuholen und sich so auf seine gegenwärtige Krisensituation jenseits der magischen Schwelle vorzubereiten. Coralines Schwellenraum kommt erst heimtückisch als Kompensationsraum daher, entlarvt sich dann aber als Ort der Selbstkonfrontation. In *PARANORMAN* und *THE BOXTROLLS* kommt der Gesellschaft durch hierarchisierende und exkludierende Strukturen zentrale Schuld an der Herstellung der sozialen Dramen zu, was kollektive Übergangsrituale nötig macht. Die Protagonist/innen eröffnen die Liminalität, die sich dann aber über die gesamte Szenerie stülpt. Wurde in der Kleinstadt Blithe Hollow anfänglich an Normans Gabe gezweifelt, belegt nun der nächtliche, kollektiv erlebte Einbruch des Fantastischen – die Heimsuchung durch die bedrohliche Hexe und der Einfall der torkelnden Zombies – Normans Redlichkeit (Abb. 7).



Abb. 7: Als Norman die Hexe erstmals konfrontiert, verwandelt sich der Nachthimmel über Blithe Hollow für alle unübersehbar in die Fratze der Hexe.

Daneben kann das Chaos nur durch Normans Gabe abgewendet werden, was den vermeintlichen Fluch zur wertvollen Gabe umdeutet und Normans Heldentum demonstriert. Kollektive Übergänge und fantastische Elemente initiieren damit kollektive Kulturreflexion und letztlich Perspektiv- und Normverschiebungen.

Seien es individuelle oder kollektive Übergangsrituale, der Weg erweist sich als das Ziel, denn der Offenlegung des Unbekannten, der Vergangenheit, der „Tiefenstruktur“⁴¹ und damit der Erkundung des Spektrums menschlicher Schwächen kommt zentrale Bedeutung zu. Nicht zufällig wird im Abspann von *KUBO AND THE TWO STRINGS* der Beatles-Song *While my Guitar Gently Weeps*, in einem Remake von Regina Spektor, eingespielt. Wenn Spektor singt: „With every mistake we must surely be learning“, wird der Appell, aus vergangenen Fehlern zu lernen, überdeutlich, denn die Aufdeckung vergangener Missstände ermöglicht aktive, von Selbstreflexion geprägte Entwicklungsprozesse in der Gegenwart. So wird einerseits die Handlungsmacht des Individuums betont, aber auch auf einer breiten Sinnbasis der Wandel als Teil der menschlichen Existenz, den es zu schätzen und nicht zu fürchten gilt, betont. Zur Thematik des menschlichen Wandels fügt sich die Thematisierung des Todes, die gerade in *KUBO AND THE TWO STRINGS* zentral ist. Jegliche Wandlungsprozesse – und so auch der Tod – werden als Teil des menschlichen Daseins gefasst, oder wie Monkey erklärt: „Like Kubo’s paper, we shift. We transform. So we may continue our story to an-

⁴⁰ Vgl. Foucault 1992, S. 45.

⁴¹ Turner 2009, S. 64.

other place. The end of one story is merely the beginning of another.”⁴² So kann auch Misständen und kritischen Situationen Positives abgewonnen werden, bieten sie doch im Sinne von individuellen und kollektiven Herausforderungen die Chance zu lernen und zu wachsen.

Zu guter Letzt erweisen sich die individuellen Fähigkeiten und Charaktereigenschaften der Kinder, die in der Ausgangslage eher Probleme heraufbeschworen, in den Prüfungen als fundamentale Werkzeuge, um zu *bestehen* und zu *verstehen*. Durch das Erfahren von Selbstwirksamkeit und Akzeptanz sind die Protagonist/innen bereit, die letzten Kämpfe in der Angliederungsphase anzugehen, also zur ‚Abschlussprüfung‘ anzutreten.

Lernen und Lehren – „What it means to be human“

Gestärkt durch die reichhaltigen Entwicklungen in der Schwellenphase, sind die Heranwachsenden bereit für „[...] die Angliederungsriten bzw. die Anwendung des Gelernten in der eigenen Welt“⁴³. Die letzte Bewährungsprobe ist bei allen Laika-Kindern die Konfrontation mit einem bedrohlichen Gegenüber. Norman konfrontiert Agatha, die zur bedrohlichen Hexe pervertierte Vorfahrin, die für ihn eine düstere Zukunftsvision darstellt. Ihren Angriffen hält er geduldig Stand; er führt sie im Gespräch zu Selbsterkenntnis und gibt das Gelernte an Agatha weiter: „They did something awful, but that doesn’t mean you should too.“⁴⁴ Durch Kommunikation und Empathie erinnert Norman Agatha an ihre Menschlichkeit, wobei er gerade die Wichtigkeit von Vergebung betont. Normans eindringliches und verständnisvolles Zureden zeigt Wirkung, wodurch Agatha schliesslich Erlösung findet.

Ähnlich verläuft die finale Konfrontation in KUBO AND THE TWO STRINGS, in der Kubo dem Grossvater mit Rachegelüsten entgegentritt. Im Kampf unterliegt Kubo dem Moon King jedoch trotz magischer Rüstung und Schwert. Da scheinen Normans an Agatha gerichtete Worte in Kubos Ohren zu klingen. Er besinnt sich, legt Schwert und somit den Wunsch nach Rache nieder, greift seine magische Shamisen und begeht den Pfad von Vergebung und Wissensvermittlung (Abb. 8).



Abb. 8: Mutig tritt Kubo mit seiner magischen Shamisen dem übermächtigen Moon King entgegen.

⁴² KUBO AND THE TWO STRINGS 2016, 1:12:27–1:12:38.

⁴³ Dangel 2013, S. 446.

⁴⁴ PARANORMAN 2012, 1:17:45–1:17:52.

Durch seine Menschlichkeit und Reife vermag es Kubo, im Grossvater den verstaubten Docht der Menschlichkeit zu entflammen: Der blinde, göttliche Moon King wird zum einäugigen, menschlichen Grossvater, der jedoch über keine Erinnerungen verfügt und – gleichsam als *tabula rasa* – eine neue Existenz mit seinem Enkelsohn beginnen kann. So finden Agatha und Moon King Vergebung und werden von der Last ihrer Vergangenheit befreit. Obwohl diese bedrohlichen, monströsen Figuren von Wut und Rache geleitet wurden, erweisen sie sich als ‚resozialisierbar‘.

Anders verhält es sich bei Snatcher und der Other Mother. Nachdem Eggs seine Boxtrolls – die sich durch neues Handlungspotenzial von mentalen und physischen Boxen befreien konnten – erfolgreich im Kampf gegen Snatcher angeführt hat, gelingt es dem Übeltäter doch noch, sich mit Winnie als Geisel den angestrebten Statusanstieg, symbolisiert durch den weissen Hut und eine Käse-Degustation, zu erpressen (Abb. 9).



Abb. 9: Mit Winnie als Geisel kommt Käseallergiker Snatcher zum Schluss zum ersehnten weissen Hut und der Degustation des feinsten Käses in der Stadt Cheesebridge.

Für den Käseallergiker kann dies aber zum Tode führen, weshalb Eggs ihn wachzurütteln versucht: „Don’t do it. It won’t change who you are. Cheese, hats, boxes – they don’t make you. You make you.“⁴⁵ Vergebung und Wissenstransfer führen in diesem Fall trotzdem nicht zum Ziel, denn Snatcher kann den lebenslangen Kampf um seinen *American (cheese) dream* nicht aufgeben, den sozialen Strukturen nicht vergeben und vernichtet sich so schliesslich selbst, was die Klassen-Kritik des Narrativs intensiviert.

Im Gegensatz zu genannten Konfrontationen wird auf eine Psychologisierung oder Resozialisierung des bedrohlichen Monsters bei CORALINE gänzlich verzichtet. Coraline ist gereift, hat ihre Eltern gerettet und mit der Other World abgeschlossen. Um dies zu besiegeln, muss sie jedoch den Schlüssel zu dieser Welt vernichten, wobei sie aber von der Other Mother – in Form einer aus Nähnadeln bestehenden, mechanischen Spinnenhand – eingeholt wird. Die Other Mother muss im Kampf vernichtet werden, womit Coraline dieses Kapitel ihrer Kindheit abschliessen kann.⁴⁶

Nur in Coralines Fall führen Kampf und Vernichtung zum Ziel, in den anderen Narrativen dienen Kommunikation, Vergebung und Wissensvermittlung zur Lösung des Konflikts der Protagonist/innen. Wie an Snatchers Schicksal deutlich wird, werden nicht alle Probleme als überwindbar

⁴⁵ THE BOXTROLLS 2014, 1:24:25–1:24:42.

⁴⁶ Vgl. Grimm 2012 und Werner 2017. Durch ihre zuweilen verschlossene Art eröffnet Coraline viele Leerstellen, wodurch Interpretationsraum und verschiedene Lesarten beinahe provoziert werden (vgl. Werner 2017, S. 41–44). Wird in diesem Text das Monströse als Teil von Coraline selbst verstanden, sieht beispielsweise Grimm darin die Eltern, von denen es sich abzunabeln gilt.

dargestellt. Verlauf und Auflösung dieser finalen Konfrontationen innerhalb der vier Laika-Filme unterscheiden sich und verweisen in ihrer Gesamtheit auf ein sich ergänzendes Möglichkeitsspektrum. Interessanterweise fungieren diese bedrohlichen, monströsen Gestalten als Spiegel und Zukunftsvision, inkorporieren das zu Überwindende im Eigenen, womit die Kinder ihre Entwicklung und Reife ein letztes Mal demonstrieren.

Gerade die monströsen Figuren – ob freundliche Geister, scheue Boxtrolls, verwirrte Zombies, fürchterliche Hexen – fungieren als Schlüssel, um zur oft verdeckten Basis kultureller Konnotationen zu gelangen und so die „Werte und Axiome der Kultur“⁴⁷ an die Oberfläche zu befördern.⁴⁸ In diesem Sinne gilt: „[m]onsters are our children“⁴⁹; sie sind kulturelle Erzeugnisse, die Fragen aufwerfen, Unsichtbares sichtbar machen, zu Reflexion und Wandel anregen – Prozesse, die je nach Narrativ und zugehörigem sozialen Drama individuell oder kollektiv erfolgen können. Auffällig ist dabei, dass Laika neben der Sichtbarmachung der Strategien, die ‚das Andere‘ hervorbringen, den Blick auch auf gesellschaftliche Differenzierungs- und Hierarchisierungsvorgänge richtet, die wie in Cheesebridge soziale Klassen oder gar unterdrückte Spezies herstellen.⁵⁰ Protagonist/innen und Gesellschaft müssen lernen, dass der aufmerksame, reflektierte Umgang mit Wissensbeständen und im Besonderen mit dem Anderem nicht erst vor der eigenen Haustür, sondern im Heim und gerade mit dem Blick in den Spiegel beginnt. Es findet also nicht schlicht eine ‚Überprüfung‘, sondern eine Anpassung der sozialen Strukturen statt. So befinden sich die Jugendlichen zum Schluss der Angliederungsphase im entspannten Kreis der Familie, die nun durch Offenheit und Akzeptanz einen sicheren Hafen darstellt. Daneben wird immer wieder gezeigt, dass es sich bei der Kindheit nicht um eine Idylle, sondern um eine herausfordernde, zehrende, widersprüchliche, erfreuliche und beängstigende Lebensphase handelt.

Laikas selbstreferenzielle Puppenspiele – „We were all a bunch of weird kids“

Eingangs erwähnte Ziele des Studios können somit als realisiert konstatiert werden: Vom Intro bis zum Abspann – inklusive verwendeter Musikstücke – sind die Filme stimmige Gesamtwerke, die sich gegenseitig in der Suche nach Antworten auf die Frage „what it means to be human“⁵¹ ergänzen. Die Narrative weisen Kanten – im Sinne von emotionalen Höhen und Tiefen – auf, zeigen herausfordernde Kindheiten, dysfunktionale Familien und Gesellschaften, die ihre Monster selbst hervorbringen. Immer wieder wird verhandelt, was Menschlichkeit bedeuten soll und kann. Die komplexen Narrative weisen Leerstellen auf, die mehrere Lesarten ermöglichen oder gar provozieren.

⁴⁷ Turner 2005, S. 160.

⁴⁸ Siehe auch Lester 2016 und Werner 2013.

⁴⁹ Cohen 1996, S. 20.

⁵⁰ Bei dem achtsamen, reflektierten Umgang mit dem Anderen, der auch Klassen umfasst, muss jedoch angemerkt werden, dass von vier Hauptrollen drei mit männlichen Figuren besetzt wurden. In Animationsfilmen sind weibliche Figuren v.a. als Prinzessin gern gesehen, in anderen Rollen besteht Aufholbedarf (vgl. Ebrahim 2014), was Knight bestätigt, erwies sich die Suche nach einer Vertriebsfirma für CORALINE aufgrund von Vorurteilen gegenüber der Heldin als Herausforderung (vgl. Cavna 2016). Obwohl die männlichen Hauptcharaktere in der Überzahl sind, darf konstatiert werden, dass sich die präsentierten Mädchen als intelligente, abenteuerlustige Macherinnen erweisen.

⁵¹ Collider 2016, 03:10–03:33.

Daneben sind die Filme von einem komplexen Geflecht von selbstreferenziellen Bezügen durchdrungen, die sich vor allem aus der Beziehung von Filmemacher/innen und Protagonist/innen sowie aus der Stop-Motion-Technik speisen. Genannte Beziehung ist geprägt von Projektion und Identifikation, die sich auf Aussenseiterstatus und spezielle Talente beziehen. Travis Knight erklärt diese Verbindung in einem Interview zu PARANORMAN folgendermassen:

„We were all a bunch of weird kids, we were all a bunch of misfits who didn't kinda fit in with the cool kids, who were pushed to the fringes of our groups, but who have really extraordinary gifts, who can do something actually really wonderful and magical. If allowed to see, those gifts come to fruition, it can actually contribute something to the world and enrich the lives of those around them.“⁵²

In einer Parallele zu den jungen Held/innen, die lernen, zu ihren Gaben zu stehen und ebendiese zum Wohle aller einzusetzen, nutzen auch die Mitarbeitenden von Laika ihre Fähigkeiten zur Bereicherung der Umwelt, was in ihrem Falle durch die kollaborative Produktion von „movies that matter“ geschieht, denn wie Knight erklärt: „A good story can elicit empathy, opening us up to new possibilities, to new ways of thinking, to recognizing the shared humanity in which we all participate.“⁵³ Tatsächlich lässt sich diese Absicht an Turner anschliessen, der in künstlerischen Werken Spuren des Liminalen – hier in Form des freiwilligen und gesellschaftskritischen Liminoiden – erkannte. In diesem Sinne ermöglichen es beispielsweise Filme, „kollektive liminale Symbole“⁵⁴ zu erleben und Reflexion und Wandel über die Leinwand hinaus anzuregen.

Die angesprochene Verbindung von Filmemacher/innen und Protagonist/innen zeigt sich auch darin, dass die kleinen Held/innen selbst Geschichtenerzähler/innen, Animator/innen und Tüftler/innen sind. Im ersten Film CORALINE wird dieser Bogen schon im Intro aufgespannt, wenn gezeigt wird, wie die Hände der Other Mother eine Coraline-Puppe zusammenflicken, und nicht umsonst werden die Boxtrolls als Erfinder und Erbauer inszeniert. Den Höhepunkt dieser Selbstreferenzialität bildet aber Kubo, der seine Erzählungen musikalisch begleitet und mittels Origami-Figuren gar zum Leben erweckt.

Das Geschichtenerzählen und Animieren von Puppen wird selbstreferenziell aufgegriffen, was auf die besonderen Qualitäten der verwendeten Stop-Motion-Technik verweist, wobei angemerkt sein soll, dass Laika gerade bei der Nachbearbeitung auch Computeranimation einsetzt. In der Stop-Motion verwendete Puppen und Sets sind existent, anfassbar, bewegbar.⁵⁵ Doch die Puppe ist weit mehr als ein Gegenstand: „In ihrer Zwitter-Existenz zwischen Menschenabbild und totem Ding stellt die Puppe die Frage von Sein und Schein, von Existenz und Nichtexistenz.“⁵⁶ Ist die Puppe ohnehin eine „Grenzgängerin zwischen allen Ordnungen“⁵⁷, so potenziert sich diese Uneindeutigkeit in der Stop-Motion um ein Vielfaches, wenn durch die Herstellung, die Animation, die Aneinanderreihung der Einzelbilder, das Verleihen einer Stimme usw. das leblose Objekt auf der Leinwand vermeintlich belebt wird, wobei die Animator/innen zu geduldigen Puppenspieler/innen werden.

Als würden diese Konstellationen nicht genügend Fragen aufwerfen, thematisieren die Filmemacher/innen diese Uneindeutigkeit im Abspann von THE BOXTROLLS explizit selbst: Während sich die

⁵² DP/30 2012, 09:00–09:30.

⁵³ Laika b 2017.

⁵⁴ Turner 2009, S. 83.

⁵⁵ Siehe dazu auch Jockenhövel 2014 und Stillhard 2015.

⁵⁶ Fooker 2014, S. 45.

⁵⁷ Mattenklott 2014, S. 30.

Ex-Boxtrolljäger Mr. Pickles und Mr. Trout über das Filmende hinweg mit existenziellen Fragen beschäftigen – Mr. Pickles: „What if our world is just like a tiny speck, and there are giants looking down on us?“⁵⁸ –, zoomt die Kamera aus dem Set und lässt Animator Travis Knight bei der Arbeit sichtbar werden (Abb. 10).



Abb. 10: Im Abspann von THE BOXTROLLS wird Travis Knight bei der Animationsarbeit sichtbar.

Während sich die zwei Figuren weiterunterhalten – Mr. Pickles: „I don’t know how they get the time. They’ve got to have other jobs. It’s more like a hobby. You now, like stamp collecting, something you do in your free time“⁵⁹ –, bleibt Knight im Zeitraffer sichtbar, womit er selbst der Bild-um-Bild-Animation unterworfen wird. Die Stop-Motion-Produktion wird so selbst als liminales Phänomen entlarvt, das zahlreiche (theoretische) Fragen aufwirft.

Dieses facettenreiche Spiel der Thematisierung von Animation, Erzählkunst und Tüftelei befördert einerseits, dass Grenzen verschwimmen, Unklarheiten sichtbar werden und Fragen aufkommen. Andererseits aber dient dieser irritierende Wirbel nicht etwa der Bestärkung der filmischen Illusion, sondern betont geradezu die Gemachtheit der Filme. Die Künstlichkeit wird hervorgehoben, denn in ebendieser wird die Kunst sichtbar: Komplexe Narrative, selbstreferenzielle Bezüge, zauberhafte Stop-Motion-Puppen, beeindruckende Sets und passionierte Mitarbeitende bilden ein dicht verwobenes Gesamtwerk, das auf verschiedenen Ebenen an Grenzen rüttelt und sie dadurch sichtbar macht. Paradoxerweise führt der Blick hinter den Vorhang also nicht zu einer Auflösung der Faszination, vielmehr findet gerade hierdurch eine zum Staunen anregende Verzauberung statt.

Quellenverzeichnis

Filme

CORALINE. USA 2009, Henry Selick (DVD: Universal Pictures).

KUBO AND THE TWO STRINGS. USA 2016, Travis Knight (DVD: Universal Pictures).

PARANORMAN. USA 2012, Sam Fell & Chris Butler (DVD: Universal Pictures).

THE BOXTROLLS. USA 2014, Graham Annable & Anthony Stacchi (DVD: Universal Pictures).

⁵⁸ THE BOXTROLLS 2014, 1:30:10–1:30:20.

⁵⁹ Ebd., 1:30:55–1:31:10.

Sekundärliteratur

- Bönisch-Brednich, Brigitte: Nacht. In: Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Bd. 9. Hg. v. Rolf W. Brednich [u.a.]. Berlin/New York: De Gruyter 1999, Sp. 1109–1115.
- Cohen, Jeffrey Jerome: Monster Culture (Seven Theses). In: Jeffrey Jerome Cohen: Monster Theory. Reading Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press 1996, S. 3–25.
- Dangel, Judith: Passagen, Schwellen, Übergänge. In: Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Hg. v. Hans-Richard Brittnacher und Markus May. Stuttgart/Weimar: Metzler 2013, S. 441–447.
- Ebrahim, Haseenah: Are the ‚Boys‘ at Pixar Afraid of Little Girls? In: Journal of Film and Video 66/3 (2014), S. 43–56.
- Fooker, Insa: Mehr als ein Ding. Vom seelischen Mehrwert der Puppen. In: Insa Fooker und Jana Mikota (Hg.): Puppen – Menschenbegleiter in Kinderwelten und imaginären Räumen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2014, S. 43–54.
- Foucault, Michel: Andere Räume. In: Karlheinz Barck [u.a.] (Hg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig: Reclam 1992, S. 34–46.
- Freud, Sigmund: Das Unheimliche. In: Werke aus den Jahren 1917–1920. London: Imago 1947 (Gesammelte Werke, 12), S. 229–268.
- Grimm, Sieglinde: Erwachsenwerden zwischen Horror und Phantasie. Henry Selicks Kinderfilm Coraline. Mit einem didaktischen Vorschlag. In: Christian Exner und Bettina Kümmerling-Meibauer (Hg.): Von wilden Kerlen und wilden Hühnern. Marburg: Schüren Verlag 2012, S. 270–291.
- Jockenhövel, Jesko: Der digitale 3D-Film. Narration, Stereoskopie, Filmstil. Wiesbaden: Springer Verlag 2014.
- Lester, Catherine: The Children’s Horror Film: Characterizing an ‚Impossible‘ Subgenre. In: The Velvet Light Trap 78 (2016), S. 22–37.
- Lotman, Jurij: Künstlerischer Raum, Sujet und Figur. In: Jörg Dünne [u.a.] (Hg.): Raumtheorie: Grundagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften (7. Aufl.). Frankfurt am Main: Suhrkamp 2012, S. 529–545.
- Mattenklott, Gundel: Heimlich-unheimliche Puppe. Ein Kapitel zur Beseelung der Dinge. In: Insa Fooker und Jana Mikota (Hg.): Puppen – Menschenbegleiter in Kinderwelten und imaginären Räumen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2014, S. 29–42.
- Stillhard, Felicitas: Soon You’ll See Things our Way. Das Unheimliche in Henry Selicks Coraline. In: Ingrid Tomkowiak und Christine Lötscher (Hg.): Stofflichkeiten. Aspekte der Materialität in populären Literaturen und Medien. Zürich: Universität Zürich – ISEK – Populäre Kulturen 2015, S. 121–131.
- Turner, Victor: Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels. Frankfurt/New York: Campus Verlag 2009 (EA 1989).
- Ders.: Das Ritual. Struktur und Anti-Struktur. Frankfurt/New York: Campus Verlag 2005 (EA 1969).
- Van Gennep, Arnold: Übergangsriten. Frankfurt/New York: Campus Verlag 1986.
- Werner, Tamara: „Evil Witch! I’m Not Scared!“ Der Stop-Motion-Film Coraline zwischen Kinderzimmer und Horrorkino. In: kids+media 7,1 (2017), S. 24–48. <http://www.kids-media.uzh.ch/de/1-2017.html> (abgerufen: 29.03.2018).

Dies.: „There’s nothing wrong with being scared, as long as it doesn’t change who you are.“ Monströse Bedeutungsgewebe in kinderfreundlichen Animationsfilmen. In: kids+media 3,1 (2013), S. 64–89. <http://www.kids-media.uzh.ch/1-2013.html> (abgerufen: 29.03.2018).

Zone, Ray: 3-D Revolution. The History of Modern Stereoscopic Cinema. Lexington: University Press of Kentucky 2012.

Internetquellen

Cavna, Michael: The Rise of Travis Knight, the Son of Nike’s Founder Who Built an Animation Powerhouse. In: The Washington Post, 19.08.2016.

https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2016/08/19/the-rise-of-travis-knight-the-son-of-nikes-founder-who-built-an-animation-powerhouse/?utm_term=.a600272fb0f7 (abgerufen: 28.03.2017).

Collider: Kubo and the Two Strings Director Travis Knight Interview. In: Collider, 16.08.2016.

<https://www.youtube.com/watch?v=8iCUYGez4cs> (abgerufen: 28.03.2017).

DP/30: Paranorman, Producer Travis Knight. In: DP/30: The Oral History of Hollywood, 17.08.2012.

<https://www.youtube.com/watch?v=CVzHbu2RA-4> (abgerufen: 28.03.2017).

Laika a: Connecting the New with the Timeless to Tell Enduring Stories. In: *Laika*,

<http://laika.com/about> (abgerufen: 28.03.2017).

Laika b: LAIKA Celebrates 10 Years of Bold Filmmaking. In: *Laika*, 15.12.2015.

<http://www.laika.com/blog/?p=1385> (abgerufen: 28.03.2017).

Laika c: Travis Knight. In: *Laika*, <http://laika.com/person.php?id=268> (abgerufen: 28.03.2017).

Slater, Chuck: The Knights’ Tale. In: Fast Company, 01.07.2007.

<https://www.fastcompany.com/59965/knights-tale> (abgerufen: 28.03.2017).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Normans Gabe erlaubt es ihm, mit Geistern – wie dem seiner Grossmutter – zu kommunizieren, erschwert aber seinen Alltag (PARANORMAN 2012, 00:05:21).

Abb. 2: Kubo kümmert sich liebevoll um seine zunehmend apathische Mutter und gewährleistet mit seinem Broterwerb das Auskommen der beiden (KUBO AND THE TWO STRINGS 2016, 00:04:29).

Abb. 3: Bei Nacht durchquert Coraline auf allen Vieren den magischen Tunnel in die Other World (CORALINE 2009, 00:16:23).

Abb. 4: Coraline beginnt immer mehr hinter die Fassade der Other Mother zu blicken, was von deren schrittweiser Metamorphose ins Monströse begleitet wird (CORALINE 2009, 01:11:52).

Abb. 5: Winnie klärt Eggs auf, dass er kein geborener Boxtroll ist, was seine Identität erschüttert (THE BOXTROLLS 2014, 00:48:28).

Abb. 6: Mit Monkey und Beetle kann Kubo erstmals Verantwortung abgeben und innerhalb dieser familiären Einheit Kind sein (KUBO AND THE TWO STRINGS 2016, 01:11:57).

Abb. 7: Als Norman die Hexe erstmals konfrontiert, verwandelt sich der Nachthimmel über Blithe Hollow für alle unübersehbar in die Fratze der Hexe (PARANORMAN 2012, 01:00:55).

Abb. 8: Mutig tritt Kubo mit seiner magischen Shamisen dem übermächtigen Moon King entgegen (KUBO AND THE TWO STRINGS 2016, 01:27:38).

Abb. 9: Mit Winnie als Geisel kommt Käseallergiker Snatcher zum Schluss zum ersehnten weissen Hut und der Degustation des feinsten Käses in der Stadt Cheesebridge (THE BOXTROLLS 2014, 01:23:55).

Abb. 10: Im Abspann von THE BOXTROLLS wird Travis Knight bei der Animationsarbeit sichtbar (THE BOXTROLLS 2014, 01:30:42).

Zusammenfassung

Unter der von Travis Knight – Animator, Regisseur und CEO des in Portland ansässigen Stop-Motion-Filmstudios Laika – formulierten Maxime „We want to make movies that matter“ fertigte Laika bis Sommer 2018 vier hausgegene Filme: CORALINE (2009), PARANORMAN (2012), THE BOXTROLLS (2014) und KUBO AND THE TWO STRINGS (2016). Obwohl die Filme unterschiedliche Welten und Narrative präsentieren, werden sie durch ihre Protagonist/innen geeint: Bei diesen handelt es sich um elf- bis zwölfjährige Kinder, die sich beim Einsetzen der jeweiligen Handlung in angespannten sozialen Situationen befinden. Die Heranwachsenden erfahren einen Einschnitt in ihren Alltag, der als Auftakt der nachfolgenden (Entwicklungs-)Reise fungiert. Im Rückgriff auf das Konzept der Übergangsriten nach Arnold van Gennep und dessen Weiterentwicklung durch Victor Turner wird aufgezeigt, wie diese Entwicklungsreisen als Übergangsrituale gelesen werden können und wie diese Lesart die Deutung der Narrative erweitern kann. So lässt sich erkennen, dass die kindlichen Protagonist/innen teils mit individuellen, teils mit kollektiven Dramen zu kämpfen haben. Bei Ersteren stehen das Kind und seine Entwicklung, die einen krisenüberwindenden Statuswechsel anstrebt, im Zentrum. Bei Krisen, die aus kollektiven Missständen erwachsen, reicht es jedoch nicht aus, nur das Kind einem Entwicklungsprozess auszusetzen. Vielmehr muss das soziale Kollektiv in die Liminalität eintauchen, um im Schwellenzustand seine Werte, sein Weltbild zu überdenken und zu justieren. Gerade die Fokussierung auf die Überwindung der Herausforderungen belegt dann, dass Offenheit, kritisches Denken und Kommunikation als wertvolle – jedoch begrenzte – Instrumente zur Problembewältigung inszeniert werden. So zeigt sich, dass die Filme trotz vergleichbarer Strukturen doch unterschiedliche Bedeutungsangebote machen und zum Nachdenken anregen können. Zusätzlich aufgeladen wird dieses Bedeutungsgewebe durch die selbstreferentielle Praxis der Filme, in der die Stop-Motion-Technik und damit der Produktionsprozess romantisiert wird, was nicht zuletzt der Imagepflege von Laika zuträglich ist.